

**LAPORAN SKRIPSI**

**APLIKASI PEPAK BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID**

**Oleh :**

**ERICK CANTONNA PRANOTO**

**2010-51-058**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**

**LAPORAN SKRIPSI**

**APLIKASI PEPAK BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID**

**Oleh :**

**ERICK CANTONNA PRANOTO**

**2010-51-058**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEPAK BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID  
SAYA : ERICK CANTONNA PRANOTO

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda V sesuai dengan kategori Skripsi

<input type="checkbox"/>	Sangat Rahasia	(Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)
<input type="checkbox"/>	Rahasia	(Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
<input checked="" type="checkbox"/>	Biasa	

Disahkan Oleh :

Penulis

**Erick Cantonna Pranoto**  
**201051058**

Alamat : Desa japan RT 04 RW 02  
Dawe Kudus  
02 Juni 2014

Pembimbing Utama

**Tri Listyorini, M.Kom**  
**NIDN. 0616088502**



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : APLIKASI PEPAK BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID  
NAMA : ERICK CANTONNA PRANOTO  
NIM : 2010-51-058

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 17 Juni 2014



*Erick Cantonna Pranoto*  
**Erick Cantonna Pranoto**  
Penulis



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEPAK BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID  
NAMA : ERICK CANTONNA PRANOTO  
NIM : 2010-51-058

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 07 Juni 2014

Pembimbing Utama

Tri Listyorini, M.Kom  
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs  
NIDN. 0620068302

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0406107004



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PEPAK BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID  
NAMA : ERICK CANTONNA PRANOTO  
NIM : 2010-51-058

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 17 Juni 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 24 Juni 2014

Ketua Penguji

Endang Supriyati, M.Kom

NIDN. 0629077402

Anggota Penguji 1

(Rina Fiati, S.T, M.Cs )

NIDN. 0604047401

Mengetahui

Rochmad W. Warso, ST., MT.  
NIS. 0610701000001138

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0406107004

## ABSTRACT

*Javanese is one of local language in Indonesia. Literature sources about Javanese are difficult to find nowadays, so that the people who want to learn Javanese have difficulty. Javanese "Pepak" is one of the literature resource from Javanese, it includes the essences or contents about Javanese. Besides, people's lives cannot be separated from mobile device nowadays, and the function of mobile phone has envolved from its basic function. Android is one of the existing operation system in mobile phone which emerging recently, and SQLite is one of database management which usually used in Android programmes. Therefore, Javanese Pepak programme is developing android-based with multimedia development method, this programme is the development of mini-applications of Pepak which already existing. With the development of this application, it will facilitate those who want to learn Javanese.*

*Keyword : Javanese, Javanese Pepak, Android, SQLite, multimedia development method*

## ABSTRAK

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia. Sumber pustaka tentang bahasa jawa sekarang ini sulit didapatkan, sehingga orang yang ingin mempelajari bahasa jawa menjadi kesulitan. Pepak bahasa jawa adalah salah satu sumber pustaka dari bahasa jawa, di dalam pepak bahasa jawa terdapat inti sari atau isi dari bahasa jawa. Di samping itu, kehidupan masyarakat saat ini tidak lepas dari perangkat handphone, dan fungsi handphone sudah berkembang dari fungsi dasarnya. Android adalah salah satu sistem operasi yang ada dalam handphone yang sedang marak belakangan ini, dan SQLite adalah salah satu manajemen basisdata yang dapat digunakan dalam program-program di android, untuk itu dikembangkanlah aplikasi pepak bahasa jawa berbasis android dengan metode pengembangan. Aplikasi ini merupakan pengembangan dari aplikasi mini pepak yang sudah ada, dengan dikembangkannya aplikasi ini akan mempermudah bagi pengguna dalam belajar bahasa jawa.

Kata Kunci: *Bahasa Jawa, Pepak Bahasa Jawa, Android, SQLite, metode pengembangan.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Pepak Bahasa Jawa Berbasis Android ”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing pembantu yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ibu dan Bapak serta Kakakku yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
8. Teman-Teman TI Angkatan 2010, khususnya sahabat-sahabat saya kelas B yaitu tiuk, pendy, pryoy, dan zakky yang telah memberikan saran dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 07 Juni 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL .....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN PENULIS .....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	v
PENGESAHAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRACT .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II   TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Bahasa Jawa .....	6
2.2.2 Pepak Bahasa Jawa .....	6
2.2.3 Android .....	7
2.2.4 SQLite .....	10
2.2.5 Eclipse .....	10
2.2.6 Dasar Pemrograman Java.....	11

2.2.7 Flowchart .....	11
2.2.8 Storyboard .....	15
2.2.9 Penentuan User .....	16
2.3 Kerangka Pikir .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Metode Pengembangan .....	19
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM</b>	
4.1 Konsep .....	21
4.2 Analisis Sistem .....	21
4.2.1 Analisis sistem yang berjalan .....	21
4.2.2 Analisis sistem yang dikembangkan .....	24
4.3 Storyboard multimedia aplikasi pepak berbasis android .....	28
4.4 Desain user interface .....	36
4.4.1 Menu utama .....	36
4.4.2 Tetawuhan .....	36
4.4.3 Arane kembang .....	37
4.4.4 Arane pentil .....	38
4.4.5 Arane woh .....	38
4.4.6 Arane isi .....	39
4.4.7 Kewan .....	39
4.4.8 Anak kewan .....	40
4.4.9 Swara kewan .....	40
4.4.10 Solahe kewan .....	41
4.4.11 Ngundang kewan .....	41
4.4.12 Paribasan .....	42
4.4.13 Ha na ca ra ka .....	42
4.4.14 Aksara Jawa .....	43
4.4.15 Pasangan .....	43
4.4.16 Angka Jawa .....	44
4.4.17 Aksara Swara .....	44
4.4.18 Translate jawa .....	45
4.4.19 Sanepa .....	45

4.4.20	Arane wong.....	46
4.4.21	Sebutane bocah .....	46
4.4.22	Cangkriman.....	47
4.4.23	Jenenge penggawean .....	47
4.4.24	Jenenge panggonan.....	48
4.4.25	Wilangan lan dina .....	48
4.4.26	Parikan .....	49
4.4.27	Tembung kawi .....	49
4.4.28	Tembung entar .....	50
4.5	Tabel basis data .....	50
4.5.1	Tabel kategori .....	51
4.5.2	Tabel gambar .....	51
4.5.3	Tabel kamus.....	52
4.5.4	Tabel sub menu.....	52

## BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1	Perangkat lunak pembangun.....	53
5.2	Perangkat keras pembangun .....	54
5.3	Implementasi antar muka .....	54
5.3.1	Tampilan menu utama .....	54
5.3.2	Tampilan menu tetawuhan .....	55
5.3.3	Tampilan menu arane kembang .....	55
5.3.4	Tampilan menu arane pentil .....	56
5.3.5	Tampilan menu arane who .....	56
5.3.6	Tampilan menu arane isi .....	57
5.3.7	Tampilan menu kewan .....	57
5.3.8	Tampilan menu arane anak kewan .....	58
5.3.9	Tampilan menu arane swara kewan .....	58
5.3.10	Tampilan menu solah kewan .....	59
5.3.11	Tampilan menu swara ngundang kewan .....	59
5.3.12	Tampilan menu paribasan .....	60
5.3.13	Tampilan menu ha na ca ra ka.....	60
5.3.14	Tampilan menu aksara jawa .....	61

5.3.15	Tampilan menu pasangan.....	61
5.3.16	Tampilan menu angka jawa.....	62
5.3.17	Tampilan menu aksara swara .....	62
5.3.18	Tampilan menu translate jawa.....	63
5.3.19	Tampilan menu sanepa.....	63
5.3.20	Tampilan menu arane wong .....	64
5.3.21	Tampilan menu sebutane bocah .....	64
5.3.22	Tampilan menu cangkriman.....	65
5.3.23	Tampilan menu jenenge penggawean .....	65
5.3.24	Tampilan menu jenenge panggonan.....	66
5.3.25	Tampilan menu wilangan lan dina .....	66
5.3.26	Tampilan menu parikan.....	67
5.3.27	Tampilan menu tebung kawi .....	67
5.3.28	Tampilan menu tembung entar.....	68
5.4	Script pembangun aplikasi .....	75
5.4.1	MainActivity.Java .....	75
5.4.2	SubClass.Java .....	71
5.4.3	SubMenu.Java .....	74
5.5	Pengujian Aplikasi.....	75
5.5.1	Hasil Pengujian Fungsional.....	76
5.5.2	Hasil Pengujian Sistem Pada Versi Android .....	96

## BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan.....	97
6.2	Saran.....	97

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1	Flow direction symbol.....	12
Tabel 2.2	Processing symbol.....	13
Tabel 2.3	Input-output Symbol .....	14
Tabel 4.1	Deskripsi konsep aplikasi pepak bahasa jawa berbasis android .....	21
Tabel 4.2	Flowchart analisis sistem yang berjalan (buku) .....	22
Tabel 4.3	Flowchart analisis sistem yang berjalan (mini pepak) .....	23
Tabel 4.4	Flowchart aplikasi yang dikembangkan (pepakQ).....	25
Tabel 4.5	Flowchart view aplikasi yang dikembangkan (pepakQ) .....	26
Tabel 4.6	Flowchart sistem aplikasi yang dikembangkan (pepakQ).....	27
Tabel 4.7	Storyboard multimedia aplikasi pepakQ .....	28
Tabel 4.8	Tabel kategori.....	51
Tabel 4.9	Tabel gambar.....	51
Tabel 4.10	Tabel kamus .....	52
Tabel 4.11	Tabel sub_menu .....	52
Tabel 5.1	Pengujian blackbox instalasi aplikasi.....	76
Tabel 5.2	Pengujian blackbox menu tetawuhan.....	76
Tabel 5.3	Pengujian blackbox menu kewan.....	81
Tabel 5.4	Pengujian blackbox menu paribasan .....	84
Tabel 5.5	Pengujian blackbox menu parikan .....	85
Tabel 5.6	Pengujian blackbox menu ha na ca ra ka .....	86
Tabel 5.7	Pengujian blackbox menu translate jawa .....	87
Tabel 5.8	Pengujian blackbox menu sanepa .....	88
Tabel 5.9	Pengujian blackbox menu arane wong.....	88
Tabel 5.10	Pengujian blackbox menu sebutane bocah.....	89
Tabel 5.11	Pengujian blackbox menu cangkriman lan wangsalan.....	90
Tabel 5.12	Pengujian blackbox menu jenenge penggawean.....	91

Tabel 5.13 Pengujian blackbox menu jenenge papan panggonan.....	92
Tabel 5.14 Pengujian blackbox menu wilangan kawi lan dina pasaran.....	93
Tabel 5.15 Pengujian blackbox menu tembung entar .....	94
Tabel 5.16 Pengujian blackbox menu tembung kawi.....	95
Tabel 5.17 Pengujian sistem pada versi android .....	96

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Pengolahan pembuatan flowchart.....	15
Gambar 2.2 Bentuk umum storyboard .....	16
Gambar 2.3 Kerangka pikir aplikasi pepak bahasa jawa berbasis android .....	17
Gambar 3.1 Metode pengembangan multimedia .....	19
Gambar 4.1 Menu utama .....	36
Gambar 4.2 Tetawuhan .....	37
Gambar 4.3 Arane kembang.....	37
Gambar 4.4 Arane pentil .....	38
Gambar 4.5 Arane woh .....	38
Gambar 4.6 Arane isi.....	39
Gambar 4.7 Kewan.....	39
Gambar 4.8 Anak kewan .....	40
Gambar 4.9 Swara kewan.....	40
Gambar 4.10 Solahe kewan.....	41
Gambar 4.11 ngundang kewan .....	41
Gambar 4.12 Paribasan.....	42
Gambar 4.13 Ha na ca ra ka .....	42
Gambar 4.14 Aksara jawa .....	43
Gambar 4.15 Pasangan .....	43
Gambar 4.16 Angka Jawa .....	44
Gambar 4.17 Aksara swara .....	44
Gambar 4.18 Translate jawa.....	45
Gambar 4.19 Sanepa.....	45
Gambar 4.20 Arane wong .....	46
Gambar 4.21 sebutane bocah.....	46
Gambar 4.22 Cangkriman .....	47
Gambar 4.23 Jenenge penggawean .....	47
Gambar 4.24 Jenenge panggonan.....	48



Gambar 4.25	Wilangan lan dina.....	48
Gambar 4.26	Parikan.....	49
Gambar 4.27	Tembung kawi.....	49
Gambar 4.28	Tembung entar.....	50
Gambar 4.29	Basis data.....	50
Gambar 5.1	Tampilan eclipse.....	53
Gambar 5.2	Tampilan menu utama .....	54
Gambar 5.3	Tampilan menu Tetawuhan .....	55
Gambar 5.4	Tampilan menu Arane kembang .....	55
Gambar 5.5	Tampilan menu Arane pentil .....	56
Gambar 5.6	Tampilan menu Arane woh .....	56
Gambar 5.7	Tampilan menu Arane isi .....	57
Gambar 5.8	Tampilan menu Kewan.....	57
Gambar 5.9	Tampilan menu Anak kewan.....	58
Gambar 5.10	Tampilan menu Swara kewan .....	58
Gambar 5.11	Tampilan menu Solahé kewan.....	59
Gambar 5.12	Tampilan menu ngundang kewan.....	59
Gambar 5.13	Tampilan menu Paribasan .....	60
Gambar 5.14	Tampilan menu Ha na ca ra ka .....	60
Gambar 5.15	Tampilan menu Aksara jawa .....	61
Gambar 5.16	Tampilan menu Pasangan.....	61
Gambar 5.17	Tampilan menu Angka jawa.....	62
Gambar 5.18	Tampilan menu Aksara swara .....	62
Gambar 5.19	Tampilan menu Translate jawa .....	63
Gambar 5.20	Tampilan menu Sanepa .....	63
Gambar 5.21	Tampilan menu Arane wong .....	64
Gambar 5.22	Tampilan menu sebutane bocah .....	64
Gambar 5.23	Tampilan menu Cangkringan .....	65
Gambar 5.24	Tampilan menu Jenenge penggawean .....	65
Gambar 5.25	Tampilan menu Jenenge panggonan .....	66
Gambar 5.26	Tampilan menu Wilangan lan dina.....	67
Gambar 5.27	Tampilan menu Parikan.....	67

Gambar 5.28	Tampilan menu Tembung kawi.....	68
Gambar 5.29	Tampilan menu Tembung entar.....	68
Gambar 5.30	MainActivity1.....	69
Gambar 5.31	MainActivity2.....	69
Gambar 5.32	MainActivity3.....	70
Gambar 5.33	MainActivity4.....	70
Gambar 5.34	MainActivity5.....	71
Gambar 5.35	SubClass1 .....	71
Gambar 5.36	SubClass2 .....	72
Gambar 5.37	SubClass3 .....	72
Gambar 5.38	SubClass4 .....	73
Gambar 5.39	SubClass5 .....	73
Gambar 5.40	SubClass6 .....	74
Gambar 5.41	SubMenu1.....	74
Gambar 5.42	SubMenu2.....	75
Gambar 5.43	SubMenu3.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Buku Konsultasi Skripsi
Lampiran 2	Lembar Revisi Sidang Skripsi